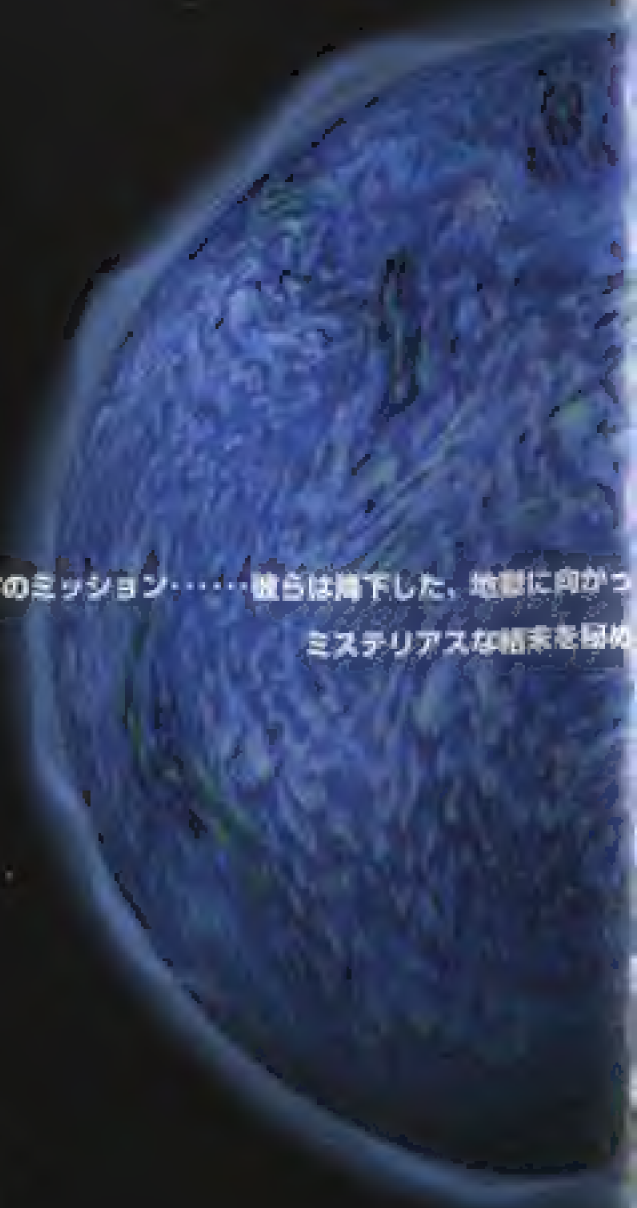

PlayStation
PHILOSOMA
PLAYING MANUAL



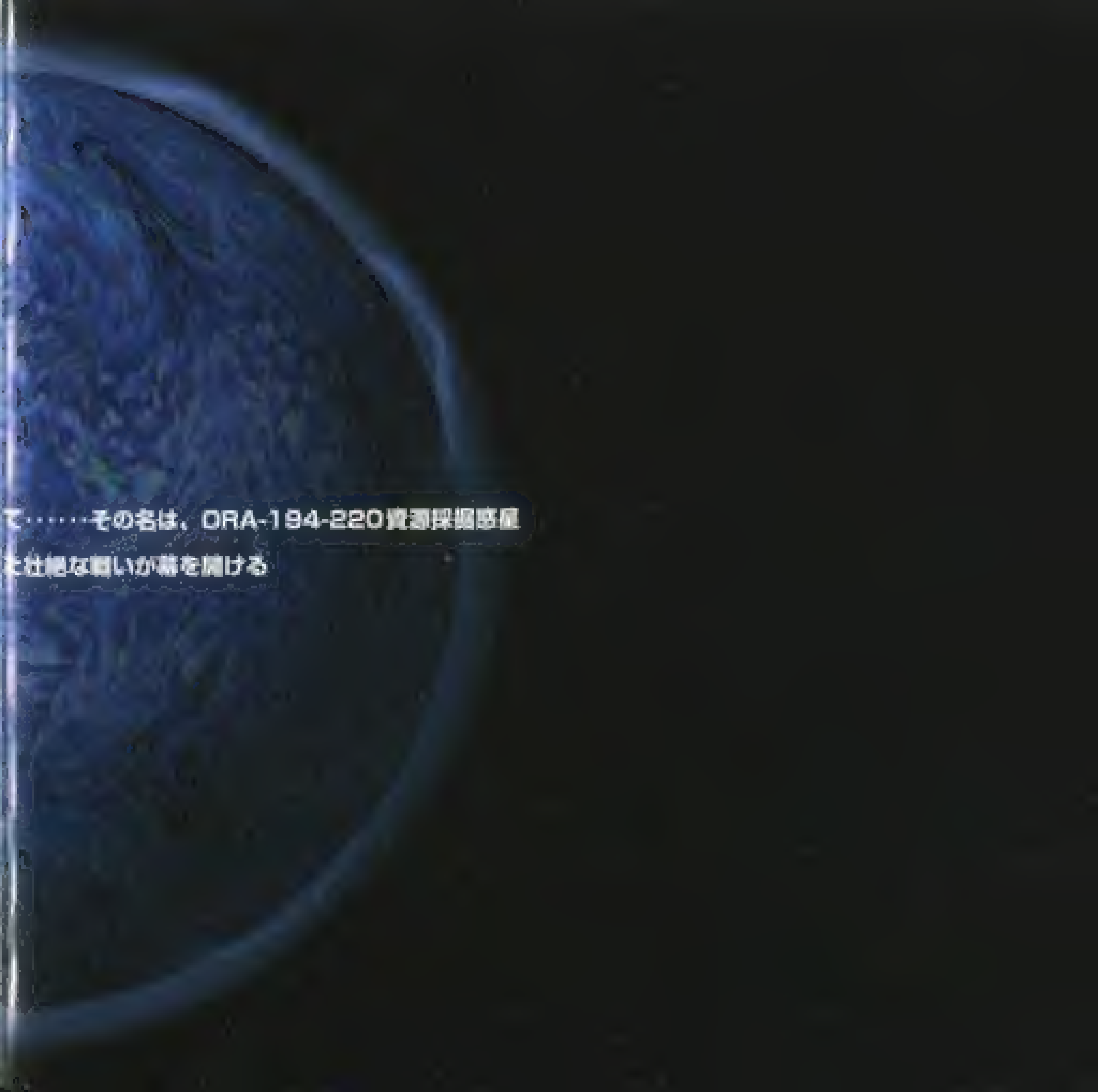
突然のミッション……僕らは降下した、地獄に向かっ

ミステリアスな結末を秘め

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1


て……その名は、ORA-194-220資源採掘惑星
と壮絶な闘いが幕を開ける


PHIL
PLAYING MANUAL
SCPS 10009

SOMA

CONTENTS

1 INTRODUCTION

UNF第7独立任務部隊は、攻撃型宇宙空母SCV－13「ギャラント」ただ一隻で編成されている。いわゆる独航艦だ。退役間際の老朽艦とはいえ、空母をエスコートする巡洋艦隊が存在しない事は、ギャラントの異様さをよく物語っている。つまりこの艦はまともな艦ではないのだ。

その証拠は、私が所属する戦闘攻撃飛行隊――VFA－29が所有している機体についても言えた。彼等は、名門航空機メーカー、ブラッドフォード・アズミ・アエロスペース社が製作した宇宙戦闘攻撃機F／A－37ストレガを、定数いっぱい与えられている。ストレガはUNFで実戦配備が始まったばかりの最新鋭戦闘攻撃機だ。そんな最新鋭機が、なぜこんな所に――？



疑問を解き明かすのはここでは無理だ。また、その時間もない。なぜなら、我々はまもなくギャラントから発艦するからだ。

多国籍企業シンフォ・カイファーが保有する資源採掘惑星ORA－194－220が惑星遭難信号を発したのは、3時間前の事だ。220からのエマーコールを受信したギャラントは、ただちに全速でポイントに急行した。

惑星遭難信号は、よほどの突発事態が起きなければコールされない。過去にコールされたのは僅か8件。いずれも大規模な自然災害、あるいは核兵器の使用を含んだ大規模な内戦だった。

プラネット220にも、それに類する大規模な異変が起きているのか……それとも……？

私は手元のパットを操作した。かすかな電子音と共に、コクピット全面の視界が格納庫から宇宙空間に切り替わる。ストレガのキャノピーは透明アルミニウムの二重構造になっており、その間には液晶が満たされていた。液晶はそのまま立体テレビとして機能し、外部の映像をパイロットの望むままに映し出すことができる。

私は手元のパットを軽く叩いた。段階的にカメラがズームし、妖しくグリーンに発光する惑星が見えてくる。プラネット２２０……ブリーフィングで見た光景と同じだ。

「アルファ・ブラボー射出終了。続いてチャーリー・アンド・デルタ・ランチシークエンス」



艦橋のコックス少佐の声が響くと共に、カメラがコクピット・ビューに切り替わる。キャノピー全域に格納庫の情景が再現された。ストレガがゆっくりと前方に動き出した。トランスファーシャフトのレールに沿い、ストレガを吊り下げているブロックが移動を開始したのだ。続いて格納庫のゲートが開く。

「コックスよりチャーリー・アンド・デルタフライト。アリスをチェックする」

コックス少佐の声と共に、軽快な電子音が連続して６度鳴り響いた。

「チャーリーフライト・アリスワン、ツー、スリー、ノーマル」

「デルタフライト、アリスワン、ツー、スリー、ノーマル」

合成ボイスが反響した。ストレガに搭載されたアリスが、自己診断プログラムを使って自

1 INTRODUCTION

身をチェックしているのだ。
　ニックネーム——「アリス」は、ストレガの制御を司る統合戦術支援AIコンピューターだ。正式名称は東頂電子新社製祥雲LLN6Bと言い、ボイス応答タイプの人工知能——つまりAIだ。AIとボイス応答機能を組み合わせることにより、初めて戦闘機パイロットは煩わしい操作から解放された。それまでの戦闘機パイロットは、ピアニスト並の指使いが要求されていたのだが——アリスの搭載で操作は劇的に単純化された。機体を操りさえすれば、あとはアリスが彼我の性能と戦力比、位置関係、ウェザー、燃料、弾薬数等、あらゆる要素を計





算し、戦闘を味方に有利な形で押し進めてくれるのだ。
　そんなことを考えている間に、アリスはすべてのチェックを終えた。
「スタート・ユア・エンジン」
　アリスのコールがコクピットを満たす。私はスターターのボタンを押した。本来ならアリスに全てを任してもいいのだが、私はこの瞬間がたまらなく好きなのだ。冷酷で獰猛な金属の塊・ストレガに、命の炎が通うのを私は実感できる……パイロットなら皆同じ思いだろう。
　エンジン系列のパネルが微かに発光し、高周波とタービンブレードの回転音が後方から響いてくる。

1

INTRODUCTION

双葉電子社製の多目的ＣＲＴ・美麗五式に、エンジンの状態が表示された。油圧、電圧、燃料流量、エンジン回転、タービン内圧……どのデーターも正常値を示している。

「カタパルト・テンショニング、ファイナル・ランチ・シークエンス」

アリスのコールと共にリニアカタパルトが射出態勢に入り、２２０に向けて傾斜していく。眼下に広がる銀河の渦を私は見つめた。そのまま吸い込まれていくような感覚を覚えつつ、私は最終チェックを行った。ラダーとエレボンの動作を素早くチェックし、スタビライザとトリムを、最後にベクター・ノズルの動作を確認する。全て正常だ。





私はスロットルを全開にした。エンジン音が急速に高まる。

「バーナーオン、マックスパワー」

ＢＡＡ重工社製熱核ＦＡＳ ９０９Ｄｂｉｓ２可変サイクルエンジンが咆哮を発した。ノズルが白熱し、プラズマ・トーチを遥かにしのぐ高熱が放出される。その推力はアフターバーナー使用時で８０トンを越えていた。まさに史上最強の戦闘機用エンジンだ。ストレガはそのエンジンを４基搭載している。ブースターなしで地球の引力圏を軽く離脱できるのも、驚異的なエンジンパワーがあっての話だ。

戦闘機の機動性能はエンジンパワーが決定する。この事実は第二次世界大戦からの真理だ。

INTRODUCTION

戦闘機搭載エンジンの歴史は、技術者の苦闘とパイロットの流した血の歴史と言える。その頂点にストレガは存在した。

エンジンの咆哮が一段と高まった。私は射出の衝撃に備え、ヘルメットをヘッドレストに押しつけた。次の瞬間、アリスのボイスがコクピットに反響する。



「レディ……ゴー」

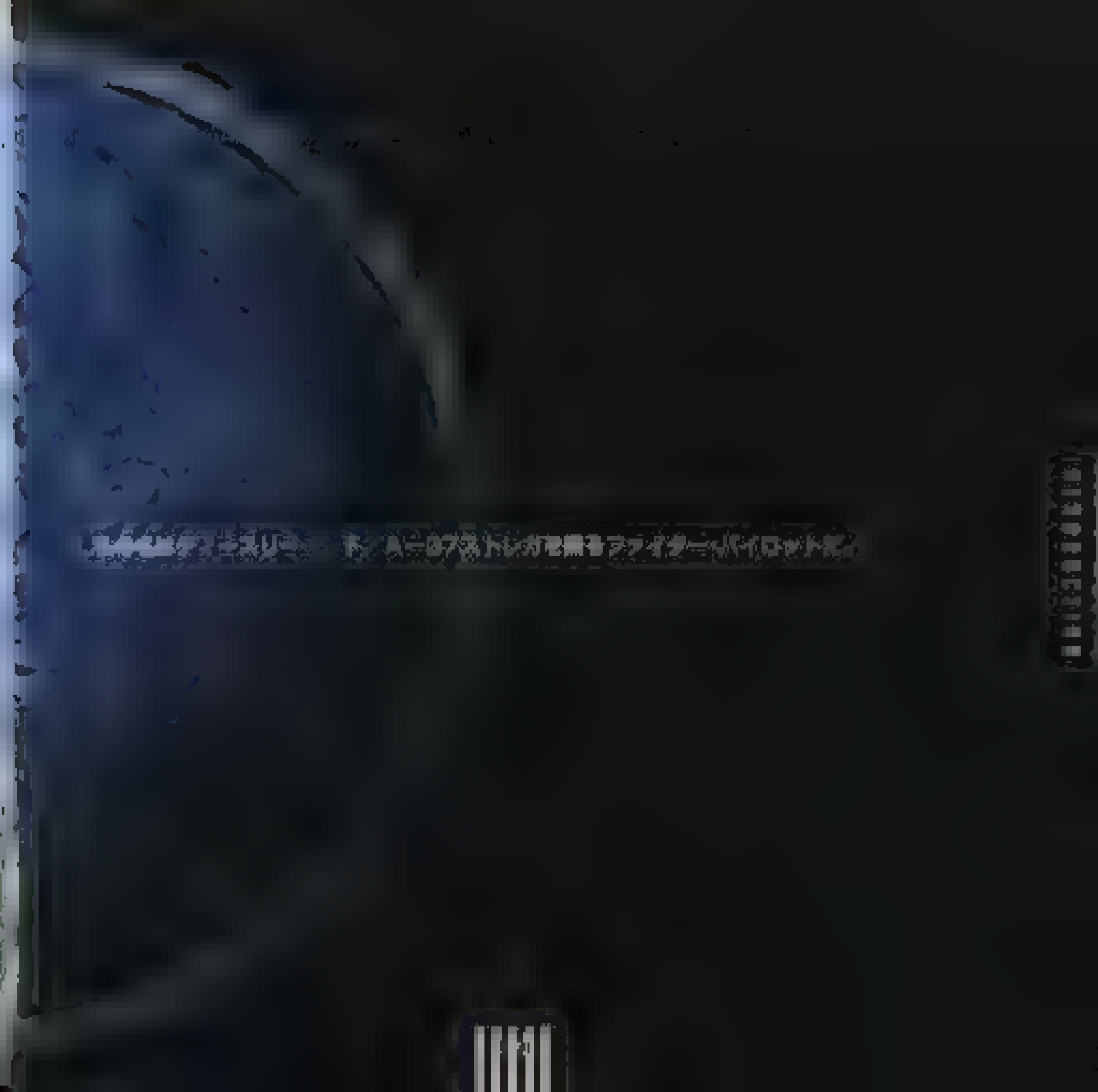
リニアカタパルトが作動した。サポートブロックと共にストレガは瞬時に加速された。強烈なGが私の肉体をシートに押しつける。視野狭窄と同時に脳天をハンマーで一撃されたような衝撃が来る。続いて激しい衝撃音と共に、機体がパイプを通過する不気味な唸り声が頭上に響く。リニアカタパルトを通過したアブレーターが、役目を終えて炎と化してパイプを通過しているのだ。カタパルトの先端部が一瞬のうちに流れ去った。

ストレガは射出された。

次の瞬間、ストレガを吊り下げていたサポートブロックが機体から離れる。

デルタの発艦は全機がほぼ同時に行われた。充分に加速された各機のストレガは、エンジンパワーを虚空に解放し、２２０へ向けて降下していった……。

この惑星に、何が待っているのか……たとえそこが地獄でも、私は任務を果たすだけだ。



A-07ストレガを駆るファイター・パイロット

コントローラの操作





2
メインウェポンの切り替え
使用しません
使用しません
SONY
メインウェポンの切り替え
メインウェポンの切り替え


使用しません
使用しません
使用しません
SONY


使用しません
使用しません
使用しません
SONY

2

コントロール基本操作



ゲームの開始

オープニングムービー



タイトル画面



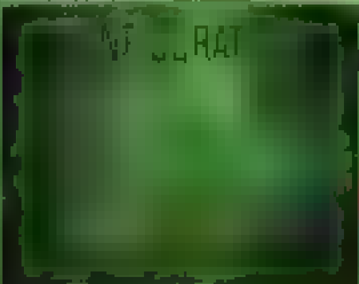
MOVIE





[illegible]るときは、このメニューを選んでください。[illegible]フェイズから始めることができます。[illegible]始めるときは「NEW GAME」を選択します。[illegible]上でスタートするフェイズを選んで、スタ[illegible]を決定します。タイトル画面に戻るときは[illegible]ボタンを押してください。

CONFIGURATION



[illegible]を選んで、[illegible]で決定し[illegible]

[illegible] [illegible]の難易度を設定できます。

EASY	やさしい
NORMAL	普通
HARD	難しい

[illegible] [illegible]タイプの中から選択できます。

[illegible] [illegible]の出力をステレオかモノラルに切り替えます。

MEMORY CARDについて

[illegible]

「PHILOSOMA」[illegible]

メッセージ [illegible]

[illegible]

メッセージ 「MEMORY CARD [illegible]」

[illegible]

「PHILOSOMA」[illegible]

メッセージ 「PHILOSOMA DATA DOES NOT [illegible]」

[illegible]「PHILOSOMA」[illegible]

「PHILOSOMA」[illegible]

メッセージ 「DATA READ ERROR」

「PHILOSOMA」[illegible]

メッセージ 「CAN NOT LOAD DATA FROM THE [illegible]」

[illegible]

「PHILOSOMA」[illegible]

3

SAVE

…データをメモリーカード内に保存し…

CARD IS NOT … SLOT

FORMAT MEMORY CARD?

…MEMORY CARD…

…タイトル画面に戻ります。

4

ゲーム

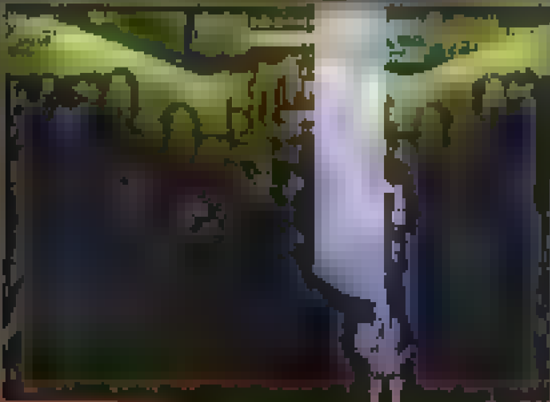
メッセー

ステージ

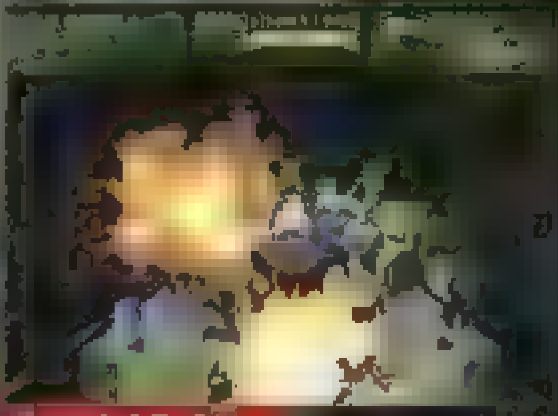
ウェポン



GAME SYSTEM



PHASE 1



PHASE 2



PHASE 3



PHASE 4

5 GAME SYSTEM

ストレガの

り替えて使用す

れる瞬間にパ









ことができます



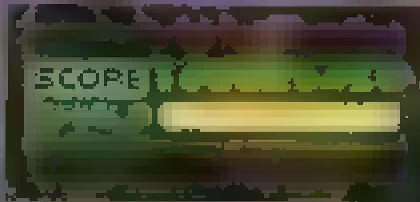




5 GAME SYSTEM

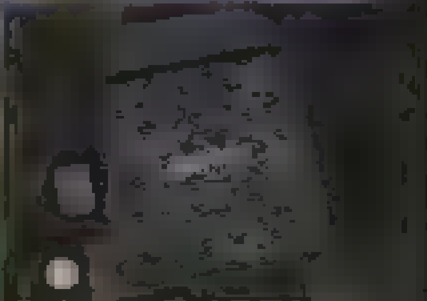
シールド



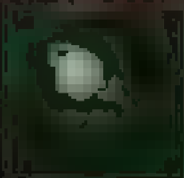


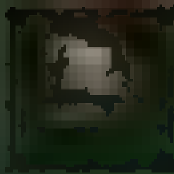


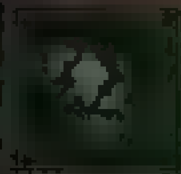


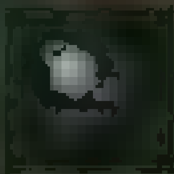


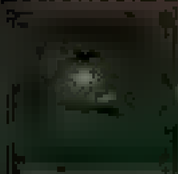
アイテム





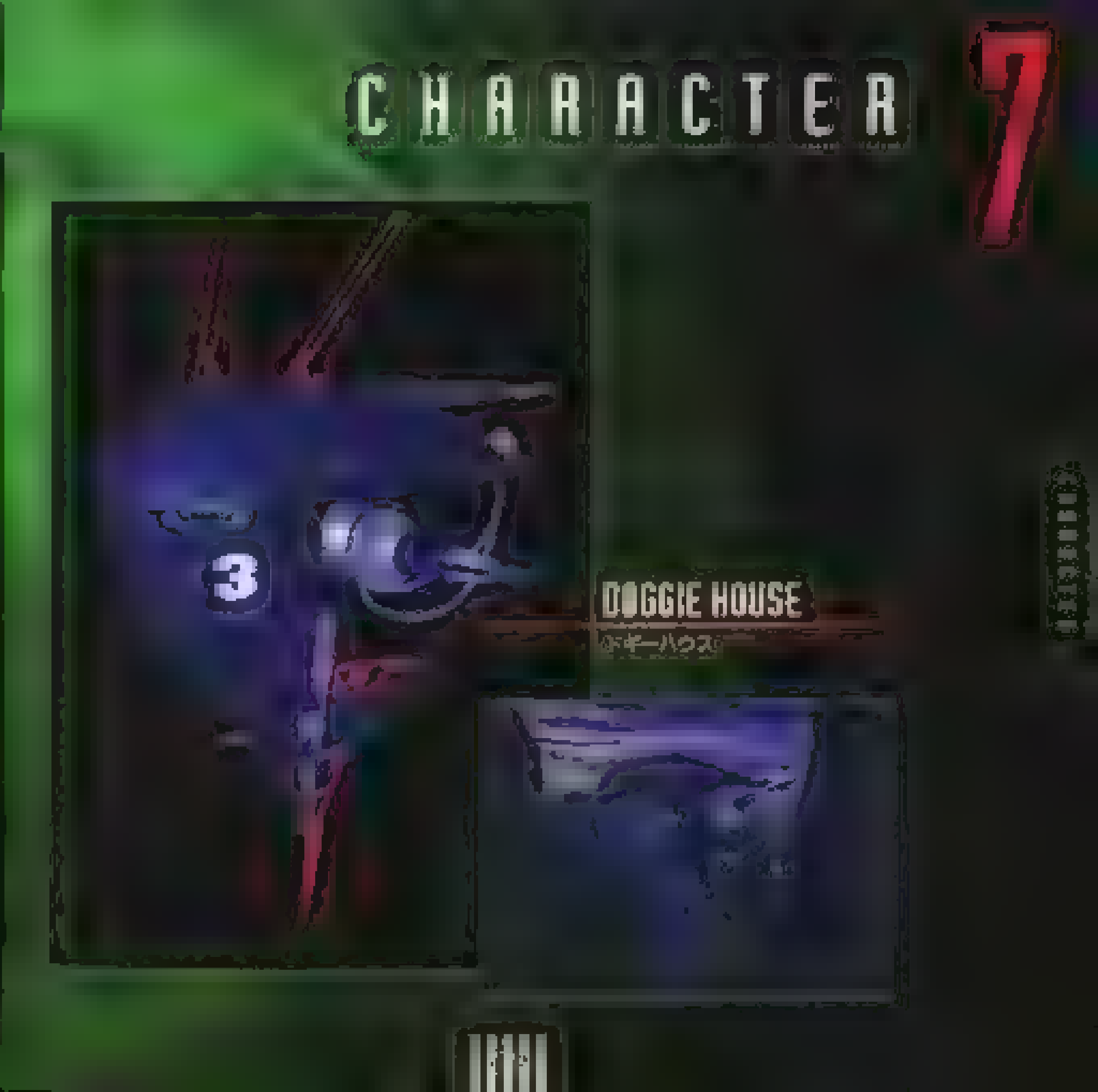











CHARACTER
7
3
DOGGIE HOUSE
ドギーハウス

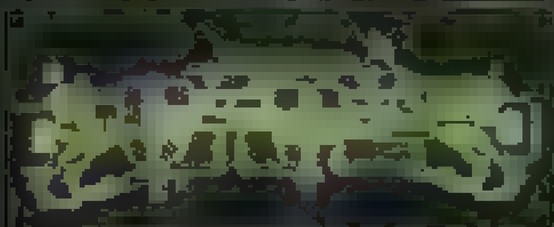
7 CHARACTER







MUSCLE



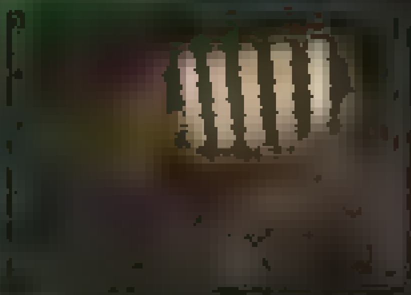
7







PHAGE STREGA



CHARACTER



LUCKS



MISSILE [illegible]



BAR DOGGIE

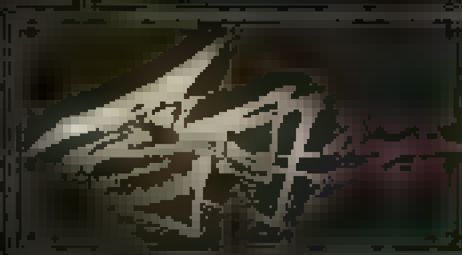


DOGGIE


7
BLACK WIDOW
ブラックウイドウ
MERITTER
PHAGE MERITTER

CHARACTER





INGENS


7
MONERA

CHARACTER

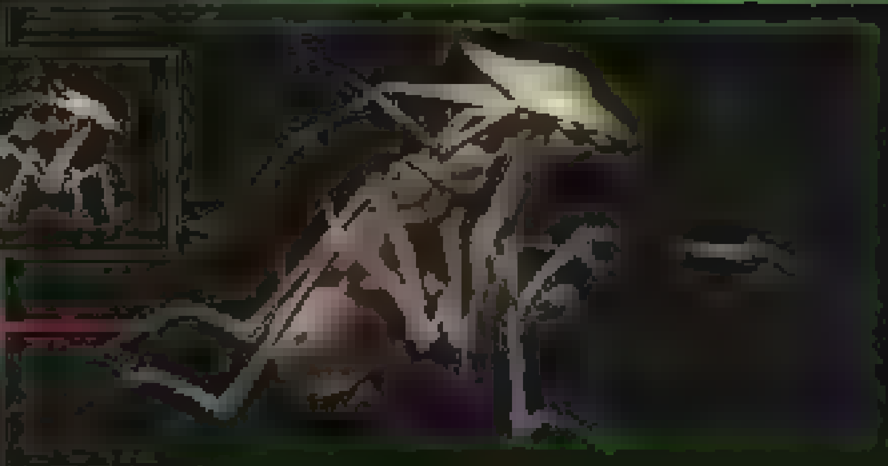
MIRACIDIUM



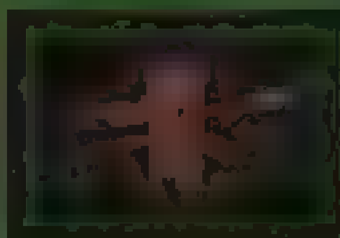

7

CHARACTER









INFORMATION 8



Profile

本名＝高橋里華
生年月日＝１９７１年３月１８日
出身地＝埼玉県
身長＝１６５cm
血液型＝Ｂ型

Regular Program

中京TV（NTV系全国フルネット）「どんまい！小国総理」　金23:55～25:15
　with ヒロミ（B-21Special）、キャイ～ン
bay fm「パラダイスゲート」　金21:00～22:00 with 横山剛一
QR（全国20局ネット）「COME ON FUNKY LIPS」　火24:00～26:00

RIKA TAKAHASHI

STAFF

FEATURING

[illegible]	KATHUMI SUZUKI
[illegible]	ATUKO TANAKA
[illegible]	KANYU HORIUCHI
[illegible]	AKIO OTSUKA
[illegible]	AKIRA OKAMURA
[illegible]	YUICHI NAGASHIMA
Computer ALICE	MAMI HORIKOSHI
[illegible]	MITSURU HOSHINO
Special Guest	RIKA TAKAHASHI
Produced by	TETSUJI YAMAMOTO
Art Directed by	TAKAHIRO MATSUSHIMA
Computer Graphics Directed by	SHINJI HIRAMATSU
Directed by	KENJI KAWAGUCHI
Assistant Director	KOJI TADA
Manager	AKIRA KAWAKAMI
Sound Design	SHINYA MIYAZAKI
	TOSHIAKI HONDA
Program	JUNYA SHIMODA
	YUICHIRO TACHIBANA
	YUKIO WATANABE
	TETSUHIRO HORI

Assistant Program

Special Demo Version Program

Digital Graphics Artist

STRIGA & GALLANT Design

Character & Mecha Design

Title Design

Creature Design

Computer Graphics Artist

MANUAL MA

DISC MA

SCPS 10009

お問い合わせ先　（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント

RYOSUKE FUJII
AKIRA KONDO
FUMIAKI HATA

TSUYOSHI MURAKAMI
HIDEKI MURAMATSU
TATSUYA [illegible]
TAKESHI YAMAMOTO
YOSHIHIRO [illegible]

HIROKAZU SATOH
AMI NITTA
KAZUHIRO MATSUI
SADAKO NAKAMURA
NAHO KODAMA

MICHIAKI SATOH

YASUHIRO MORI
FUTOSHI NAGATA

WATARU KUROYAMA
MASUMI TAKAI

TAKAHIRO MATSUSHIMA

[illegible]
[illegible]

YUMIKO TAKAHASHI
KAORI SATOH
TOMO KAWAI
SANAE EBIHARA

SHUJI HIRAMATSU
KENJI KAWAGUCHI

JUNICHI KOBAYASHI
NORIHIDE OHASHI

Story by TAKAHIRO MATSUSHIMA
Screen Photos RYOUTARO NOHARA
TAKESHI YOSHIKAWA

Supervisor YASUJI HAYASHI
Music Producer TERUFUMI FUJIOKA
Music KOJI OTANI
Staff Roll Music TARO KAWASHIMA
Voice KAYOKO ABE
Production Coordinator KAYO ISHIKAWA
Sound Director KANJI FUKUNAGA
Sound & Effect KAZUO KUWAHARA

KOUICHI YAMAZAKI
NAOTO NAKAI

Promotion Staff MASATSUGU SAEKI
KAZUAKI KOMIYA

Jacket & Booklet MASATO KAMATA
TAMAMI SHIMPO

Special Thanks to KATSUHIKO KANAZAWA
SACHIKO TSUCHIYA
NOBUYUKI YAMASHITA

AKIRA KOIKE
MAKOTO KAWAMURA

Co-Producer AKIRA SATOH
TOSHIYUKI MIYATA
YUKIO NAGASAKI

Executive Producer SHIGEO MARUYAMA
TERUHISA TOKUNAGA

インフォメーションセンター TEL. 03-3475-7444

